

Le Chevalier Rouge

LA DAME DES PORTES



WILLY VANDERSTEEN

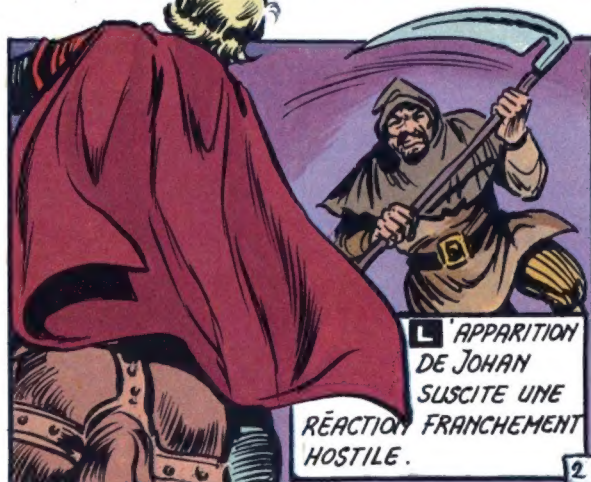
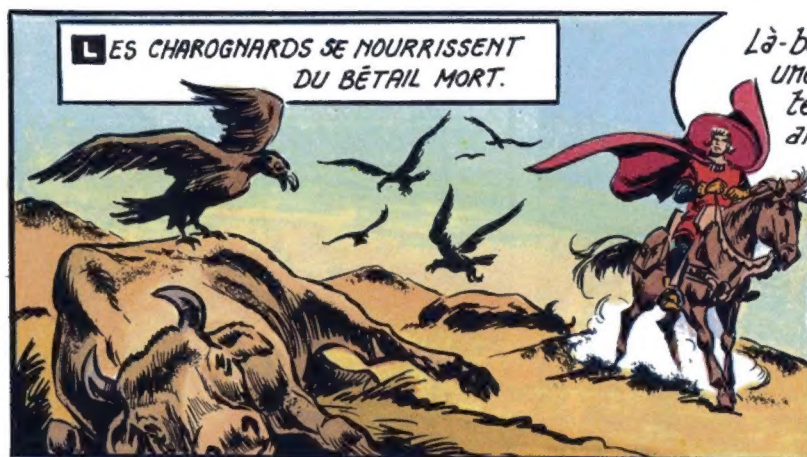
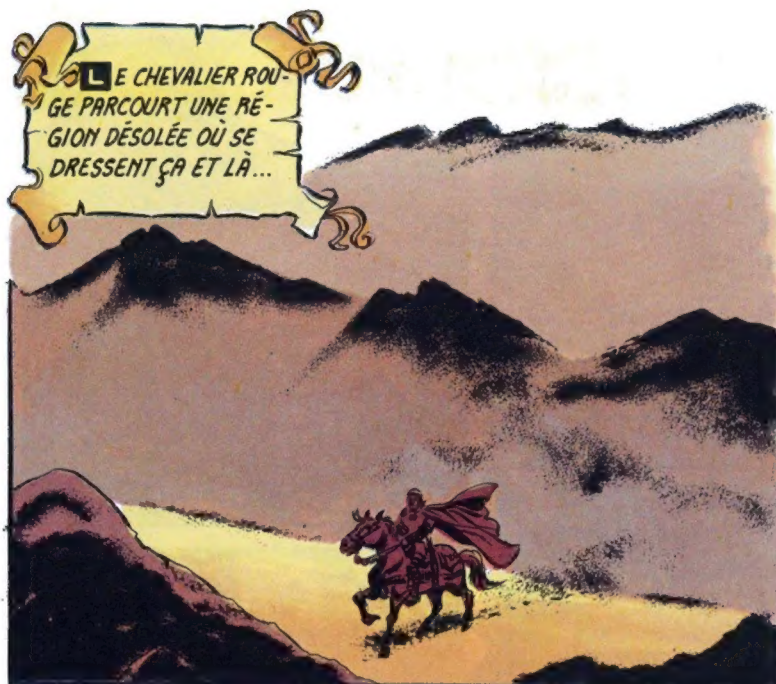
LA DAME DES PORTES



Dessins et scénario: Karel Biddeloo



Editions Erasmé
Bruxelles - Anvers





LA LAME ACÉRÉE DE LA FAUX LUI EFFLEURE LE VISAGE EN SIFFLANT.



Doucement, bonhomme ! Je ne viens pas en ennemi !



Ne lui faites pas de mal, messire ! Il ne songeait qu'à me protéger !

C'est vrai ! Le soir tombe... On craint le Peuple de la Nuit !

Le Maître des Portes ne nous protège plus ! Pourquoi nous a-t-il abandonnés ?



Le Maître des Portes ! Mais c'est un personnage de légende ! Vous vous moquez de moi ?



Non, seigneur. Ce mystérieux suzerain est bien réel !

De mémoire d'homme il a toujours résidé en son château de Castellamare !



On chuchote parmi les serfs que le Maître des Portes règne sur des puissances infernales et qu'il les tient en bride !



Castellamare abrite un monde terrifiant qui ne doit jamais connaître la liberté... LE PEUPLE DE LA NUIT !



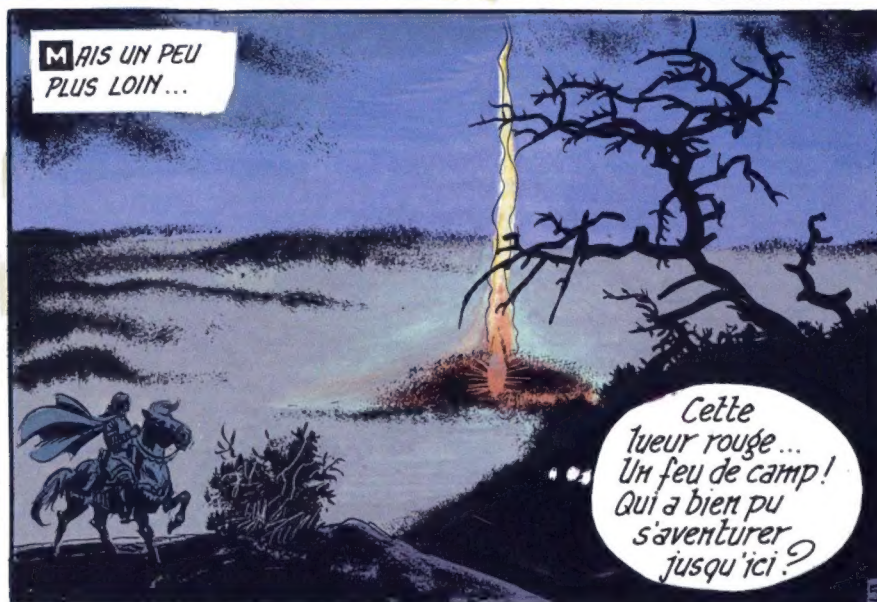
J'hésite à vous croire. Votre terreur est sincère mais n'est-ce pas de la superstition ?



Avant que le Maître des Portes ne disparaisse, ce pays était prospère et ensoleillé !



Aujourd'hui, Castellamare signifie pour nous ruine et désolation. Fuyez avec nous les dangers de la nuit !





MAIS À PEINE JOHAN S'EST-IL INSCRIT DANS LE CERCLE DE LUMIÈRE QUE L'HOMME BAISSE L'ARME.



Johan ! Le chevalier rouge ! Voilà une rencontre bien imprévue !

Tu es Huon le Solitaire ! On m'a souvent parlé de toi au cours de mes randonnées !

Nous sommes deux chevaliers errants qui défendons par l'épée le faible et l'opprimé !



Es-tu ici pour les mêmes raisons que moi ? Cherches-tu à soulager la détresse des gens qui fuient cette contrée ?

Oui, mais je sais peu de chose... De vagues rumeurs. Et toi, Huon ?



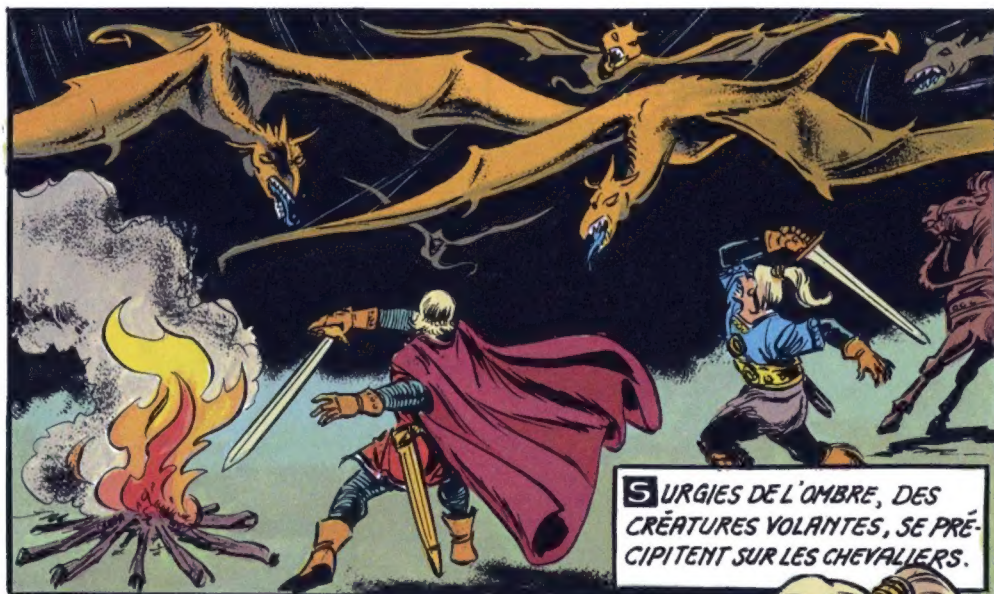
Je sais seulement que l'explication se trouve à Castellamare. Et le château n'est plus très loin !



UN BATTEMENT D'AILLES DANS LA LUMIÈRE FAIT SURSAUTER JOHAN.

Bonté divine ! Attention !

7



SURGIES DE L'OMBRE, DES CRÉATURES VOLANTES, SE PRÉCIPITENT SUR LES CHEVALIERS.

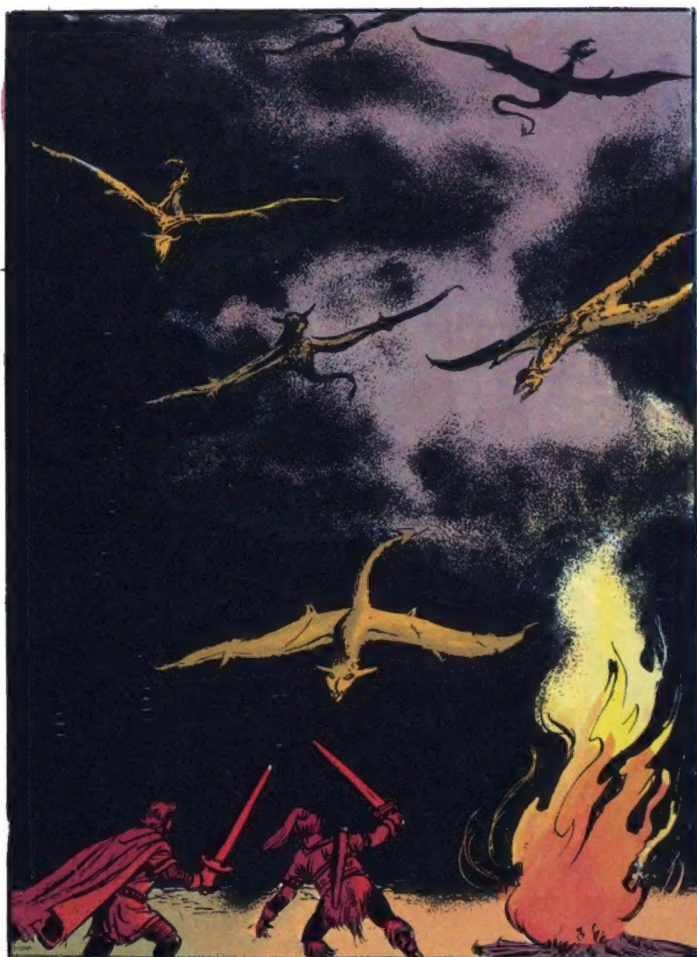


RÉGISSANT IMMÉDIATEMENT, JOHAN ET HUON, ÉPÉE EN MAIN, REPOUSSENT L'ASSAUT.



Tiens-toi prêt, Johan ! Ils reviennent à la charge !

8





LES CHEVALIERS SAUTENT EN SELLE ET SE DIRIGENT VERS LE NORD.

Que penses-tu des monstres volants qui viennent de nous attaquer ?



Il s'agit probablement d'éclaireurs du PEUPLE DE LA NUIT !



SUDAIN, LE CHEVAL DE JOHAN SE MET À HENHIR ET S'IMMOBILISE.



Ma monture semble effrayée par quelque chose. Reste ici, je vais voir ces diables !
derrière ro-



Par Saint Georges !



Trois chevaliers massacrés en un combat sans merci ! C'est tout récent !



Sans doute voudraient-ils aussi aider la population locale et résoudre l'énigme de Castellamare !

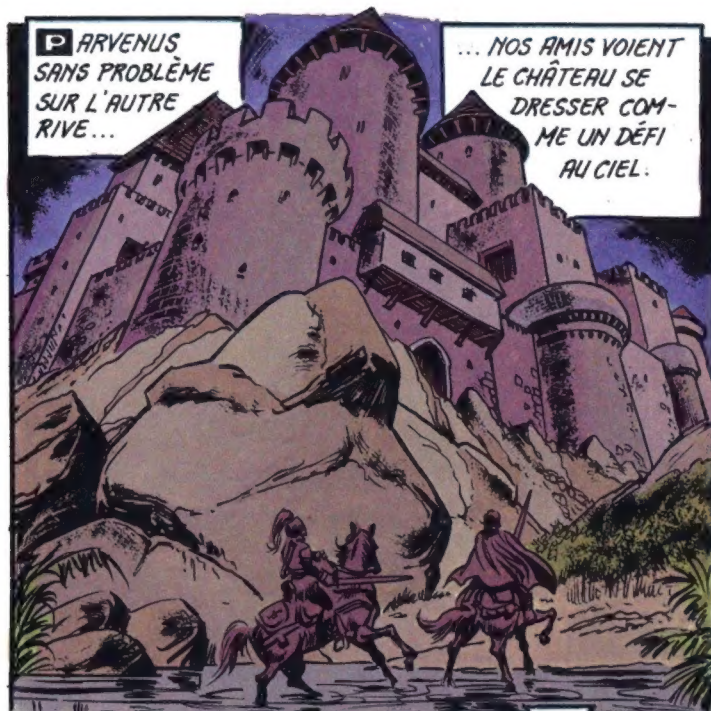
Possible ! Hélas, ils ont eu moins de chance que nous face au PEUPLE DE LA NUIT !



LE SOLEIL SE COUCHE À L'HORIZON TANDIS QUE NOS AMIS FINISSENT D'ENTERRER LES MORTS.

Allons, Johan ! Tâchons d'arriver à Castellamare avant qu'il ne fasse trop sombre !





P ARVENUS
SANS PROBLÈME
SUR L'AUTRE
RIVE...

... NOS AMIS VOIENT
LE CHÂTEAU SE
DRESSER COM-
ME UN DÉFI
AU CIEL.



Des dimensions colos-
sales ! On dirait une
demeure
de
géants !

En tout cas,
notre arri-
vée semble
être passée
inaperçue !



Peut-être
Castellamare n'est-
il pas habité ! Laissons
nos chevaux ici
et continuons
à pied !

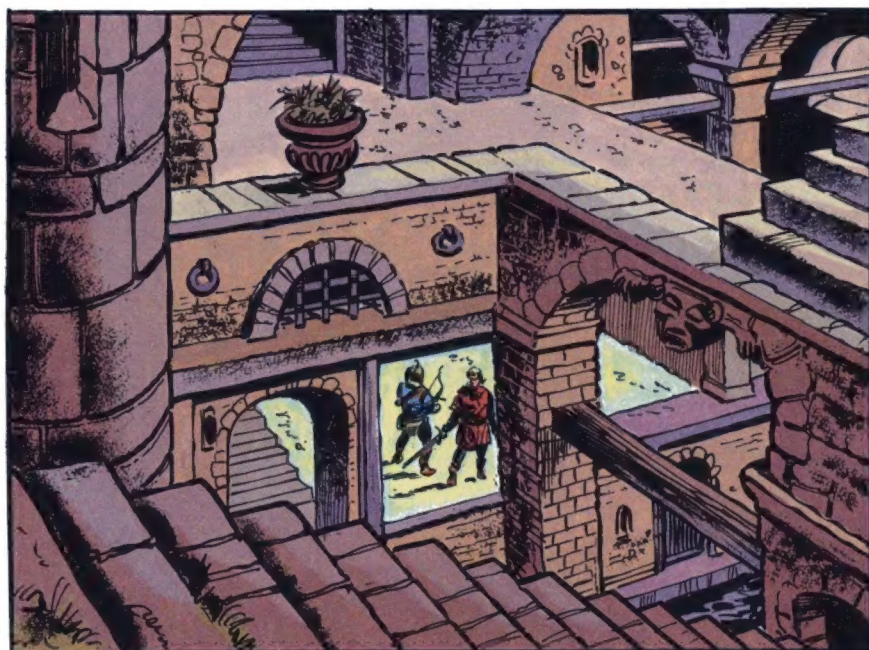


A VANT DE SUIVRE JOHAN,
HUON TIRE DE SES FON-
TES UN PETIT ARC ET
DES FLÈCHES.



Étonnant !
Cela ressemble à
un vaste labyrinthe !

Soyons
prudents, Huon !
Je suis sûr qu'on
nous observe !



E N EFFET,
SANS BRUIT,
UNE FORME
INQUIÉTAN-
TE SE DÉTA-
CHE DE LA
PÉNOMBRE.





Huon !
Là-haut !



Bienvenue, mes-
sires Johan et
Huon !



Descends ces
es-
caliers,
l'ami !
Qui es-
tu ?



Zaro le
valet, votre guide
en ces lieux,
Messires !



Soyez sans
crainte. Je
ne suis pas
armé !

SOUDAIN, HUON BANDE SON ARC ET TIRE UNE
FLÈCHE EN DIRECTION DE ZARO.

17



LE TRAIT FRÔLE EN
SIFFLANT LA TÊTE
DE ZARO ET SEMBLE
SE PERDRE DANS LA
NUIT.



MAIS UN CRI
TERRIFIANT
ACCOMPAGNE
BIENTÔT LA
CHUTE D'UN
MONSTRE
AILÉ.



Les éclaireurs
du Peuple de la Nuit
sont hardis. Grâce
au ciel, messire
Huon ne manque
jamais sa
cible !



Merci. J'aurais pu
toutefois m'en tirer
seul. Mon corps diffor-
me ne manque pas de
vigueur !



Assez
bavardé,
valet !

Dis nous vite
ce qui se passe
ici, ou la secon-
de flèche...



Pas de menace
inutile ! Votre
curiosité sera satis-
faite, Messires !

18



Bienvenue Chevaliers !
Votre présence
ici revêt une
grande im-
portance !



Vous êtes les premiers
à être parvenus à
Castellamare !
Tous les
autres
ont été
refoulés
par le Peu-
ple de la
Nuit !

Permettez-moi,
messires, de vous
présenter à Dame
Ingrid, la Mai-
tresse
des Portes !



Dame Ingrid, où est le
Maître des Portes ?

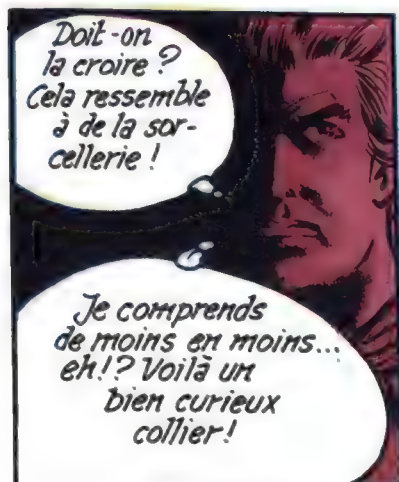
Je vais répondre à
vos questions,
messire Johan.
Suivez-moi !



Comment se fait-
il que vous et Zaro
connaissiez nos
noms ?



Mes dons de
prescience... Nul ne
peut venir à Castella-
mare sans que je sache
qui il est et ce qu'il veut !

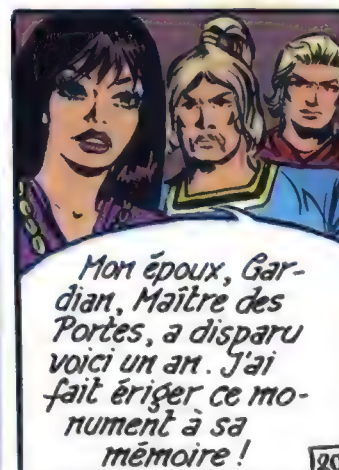


Doit-on
la croire ?
Cela ressemble
à de la sor-
cellerie !

Je comprends
de moins en moins...
eh ! ? Voilà un
bien curieux
collier !



INGRID CONDUIT NOS
AMIS DANS UNE COUR
INTÉRIEURE OÙ SE
DRESSE UN ÉTRAN-
GE MAUSOLÉE.



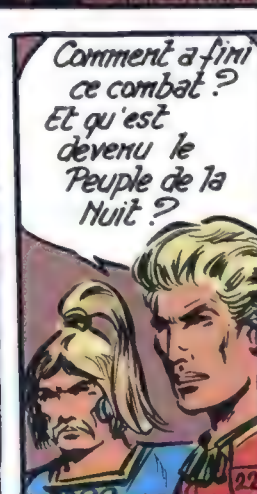
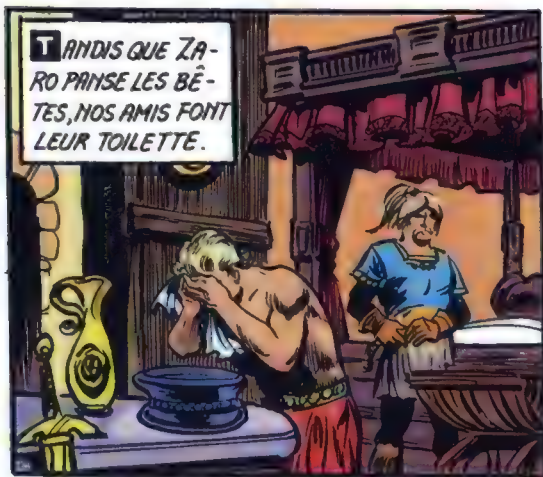
Mon époux, Gar-
dian, Maître des
Portes, a disparu
voici un an. J'ai
fait ériger ce mo-
nument à sa
mémoire !



ZARO SE MET
SOUDAIN À CRIER
EN TRÉPIGNANT.



Non, Gardian n'est pas mort !





Les maîtres des ténèbres, vaincus, se retirèrent. Leurs créatures se dispersèrent cherchant refuge de par le monde, dans les lieux obscurs!



Les plus dangereux éléments furent relégués pour toujours dans des géhennes souterraines. Castellamare est édifié au-dessous de ces prisons!



La garde des Portes des galeries fut confiée à Gardian, mon époux. Peu avant sa disparition, Gardian fit une terrible découverte!



A l'appel des magiciens noirs qui invoquaient les forces du mal, le Peuple de la Nuit avait déserté grottes et cavernes pour se mettre au service du Diable!



Le Peuple de la Nuit veut reconquérir le terrain perdu. Certains de ses éléments font déjà régner la terreur autour de Castellamare. Vous en avez fait l'expérience!



Nos ennemis ne sont actifs que la nuit car la lumière leur est fatale. Mais je ne puis admettre que les pouvoirs confiés à Gardian soient bafoués!



Courage! Nous sommes à vos côtés, dame Ingrid!

Soyons prêts! De combien de temps disposons-nous encore?



Le temps? Hahaha, messires, à Castellamare, le temps s'est arrêté. Voyez vous-mêmes!



Bonté divine! Ce sablier ne fonctionne pas! Je n'en crois pas mes yeux!

Impossible! Ce doit être une illusion!



Nullement! Si autour de nous, le jour et la nuit se succèdent, ici on ne vieillit pas. On ne ressent plus ni la fatigue, ni la faim, ni la soif!



Vous savez presque tout! Venez, je vais vous montrer...

...les portes derrière lesquelles vit le Peuple de la Nuit!



DE SOMBRES COULOIRS MÈNENT LE QUATUOR À UNE PORTE MUNIE DE VERROUS À BARRE.



Cinq barres sur sept sont déverrouillées. Qui a pu... ?



Seul le Maître des Portes est en mesure d'actionner ces verrous. Il nous a trahis !



Un verrou saute chaque nuit depuis cinq nuits. Si c'est l'oeuvre de Gardiam, il a dû agir sous la contrainte !



Ce soir, dame Ingrid, nous nous posterons ici pour surprendre le coupable !



Sinon, dans deux jours, la porte s'ouvrira !

Il faut à tout prix empêcher cela !



AUX PREMIÈRES LUEURS DE L'AUBE, LES ÉCLAIREURS DE LA NUIT REGAGNENT LEURS REFUGES.

GRISE EST LA LUMIÈRE QUI
ÉCLAIRE CASTELLAMARE.

Crois-tu
vraiment, Johan, qu'une
partie du Peuple de la Nuit
s'est dispersée de par le
monde ? On aurait eu
vent de son existen-
ce !

J'y ai longue-
ment réfléchi, Huon.
Selon moi, Ingrid
a dit la véri-
té !

Comment
expliquer, sinon,
les légendes qui
courent sur les
vampires, les loups-
garous, les lutins,
que sais-je encore ?



Nous avons
deux épées pour
répondre aux mena-
ces, Johan ! Je ne
crains rien !



Va voir ce
qu'il y a d'utilisa-
ble dans la sal-
le d'armes,
Huon !

Pour ma
part, je vais
jeter un coup
d'œil au mau-
solée !

INGRID FAIT
VISITER LA SALLE
D'ARMES À
HUON...



...TANDIS
QUE JOHAN
CHERCHE LE
MOYEN...

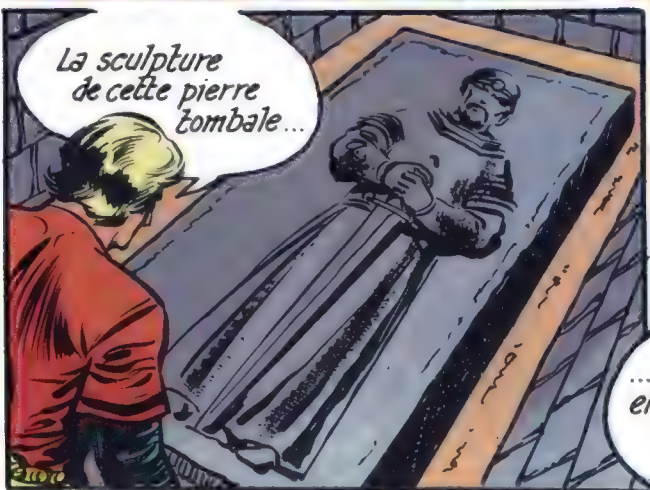


... DE PÈNÉ-
TRER DANS
LE MAUSO-
LÉE.



La
grille de fer
pivote sur des
gonds !

La sculpture
de cette pierre
tombale...



...représente-t-
elle le Maître des
Portes ?



LE CHEVALIER
NE SE DOUTE
PAS QU'IL EST
ÉPIÉ PAR
ZARO.





Allons voir ce que Huon a pu trouver dans la salle d'armes!





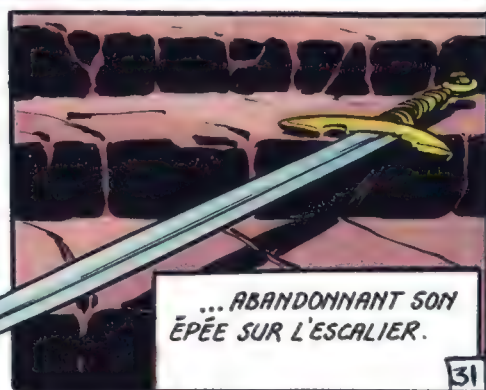
1 L PARVIENT IN EXTREMIS À SE SOUSTRAIRE À L'ÉTREINTE DES GRIFFES MAIS...



...UN PUISSANT COUP DE QUEUE LE FAIT BASCULER.



2 L TOMBE LA TÊTE LA PREMIÈRE...



...ABANDONNANT SON ÉPÉE SUR L'ESCALIER.

31



3 L DÉGRINGOLE LES MARCHES À VIVE ALLURE...



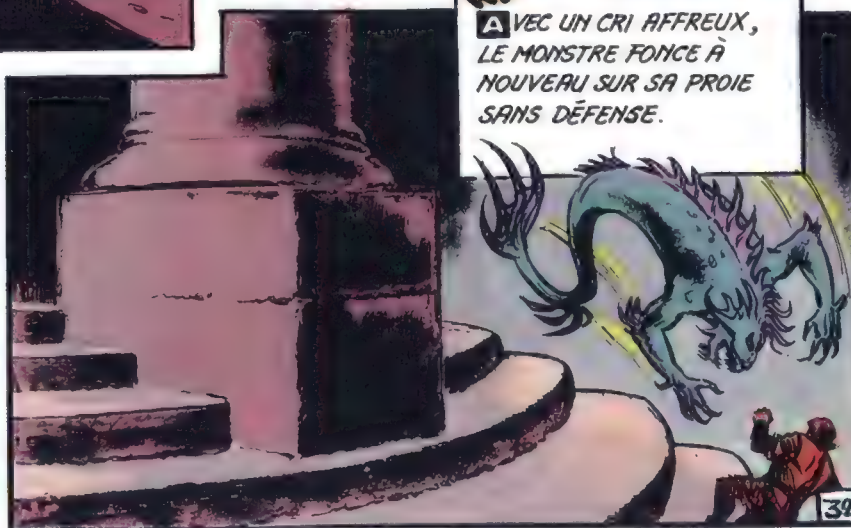
...ET SE RETROUVE ÉTENDU SUR LES PIERRES FROIDES, UN ÉTAGE PLUS BAS, PRESQUE INCONSCIENT.



A PRÈS UN COURT INSTANT...

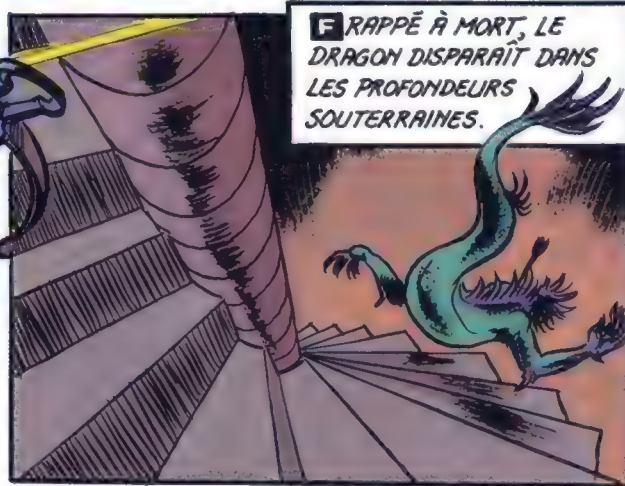
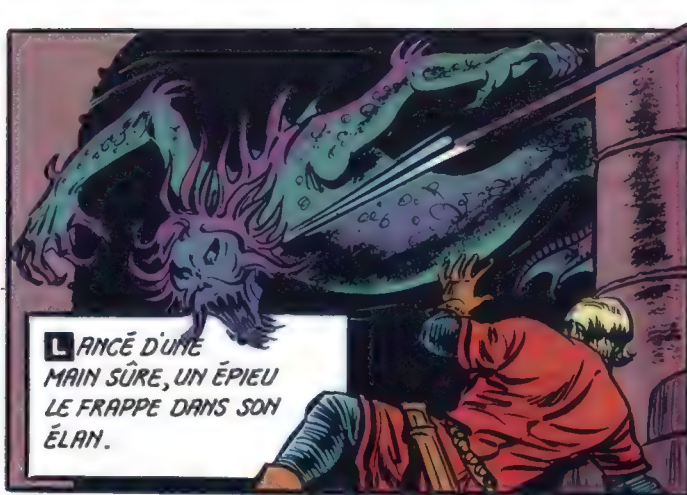
Ciel !
Mon épée !...

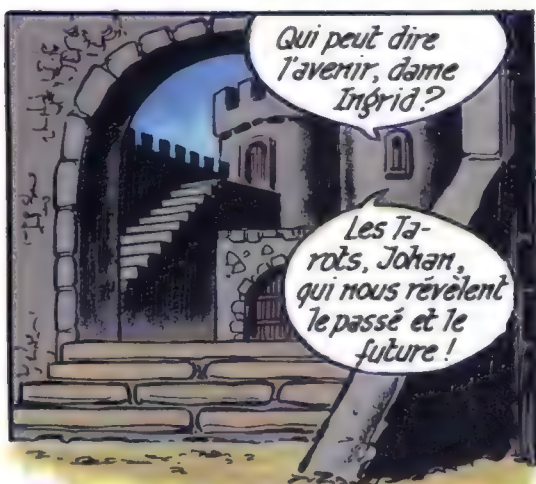
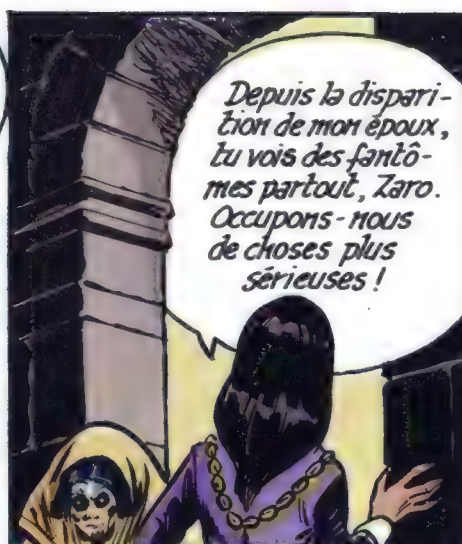
Je suis perdu !

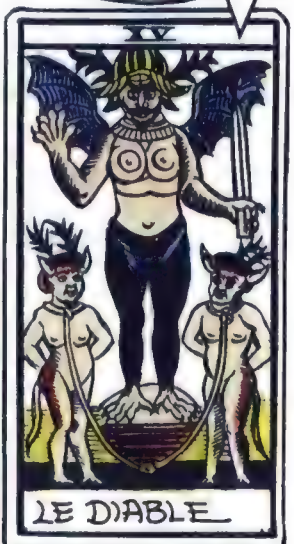
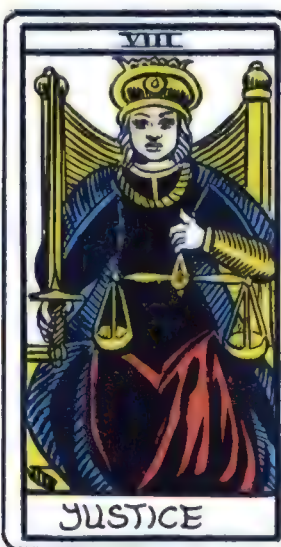
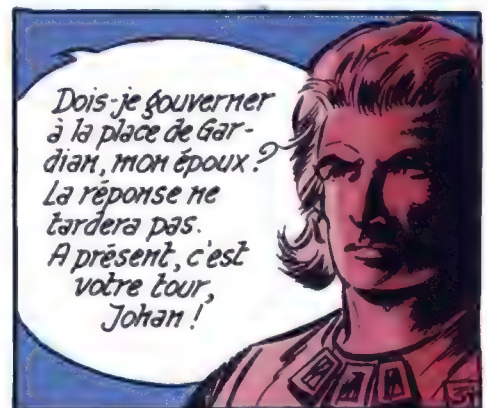


A VEC UN CRI AFFREUX, LE MONSTRE FOUCE À NOUVEAU SUR SA PROIE SANS DÉFENSE.

32







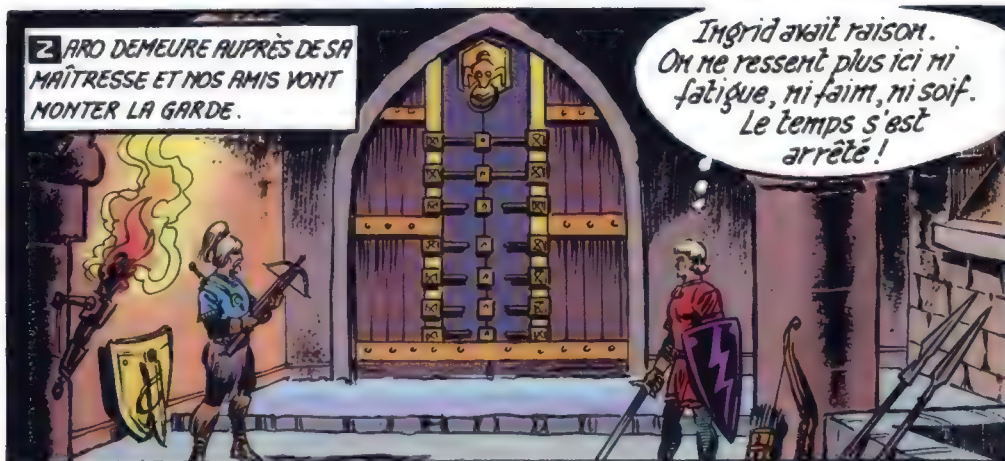
Après la disparition de l'Atlantide, quelques initiés transmièrent leur science à l'Égypte sous la forme de 78 figures. Le tarot, clef de la magie, se répandit plus tard en Europe, grâce aux Gitans !



ENHARDIS PAR L'OBSCURITÉ CRÉPUSCULAIRE, LES ÉCLAIREURS DU PEUPLE DE LA NUIT TOURNENT AU-DESSUS DE CASTELLAMARE.



ZARO DEMEURE AUPRÈS DE SA MAÎTRESSE ET NOS AMIS VONT MONTER LA GARDE.

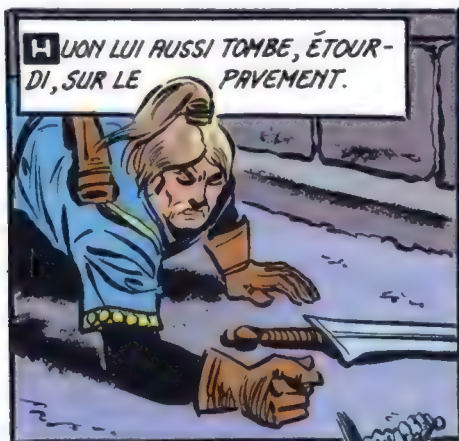


Ingrid avait raison. On ne ressent plus ici ni fatigue, ni faim, ni soif. Le temps s'est arrêté !

MAIS À MESURE QUE LES HEURES PASSENT, UNE LOURDE TORPEUR S'EM-PARE DE JOHAN.



IL LUI AUSSI TOMBE, ÉTOUR-DI, SUR LE PAVEMENT.



DANS SON TROUBLE SOMMEIL, JOHAN VOIT APPARAÎTRE UNE SIL-HOUE FANTO-MATIQUE.



L'APPARITION, AUSSITÔT, SE RUE SAUVAGEMENT SUR LE CHEVALIER.

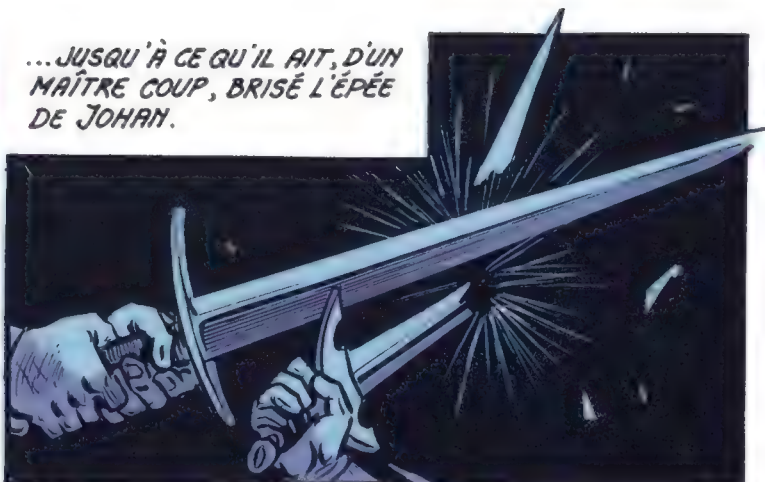


TANDIS QUE ZARO VEILLE DEVANT SA PORTE CLOSE, INGRID S'EST REPLONGÉE DANS LES TAROTS.





LE SPECTRE RENOUVELLE SES ASSAULTS. FURIEUX



...JUSQU'À CE QU'IL AIT, D'UN MAÎTRE COUP, BRISÉ L'ÉPÉE DE JOHAN.



C'est l'homme qui était représenté sur la dalle du mausolée ! Le Maître des Portes !



AVEC UN RIRE GRIMAÇANT, GARDIAN DONNE LE COUP DE GRÂCE.



APRÈS UN MOMENT, JOHAN ET HUON SORTENT DE LEUR ÉTRANGE LÊTHARGIE.

Quel affreux cauchemar ! Dieu merci, ce n'était qu'un rêve !



Nous avons eu le même songe, Johan. Mais tandis que tu affrontais Gardian, j'étais aux prises avec une horde de monstres, ce qui m'empêchait de t'aider !



Si ce rêve est la préfiguration de ce qui nous attend, nous...

Peut-être Ingrid pourra-t-elle... Bon sang, Huon ! La porte !



L'avant-dernier verrou a sauté durant notre sommeil. Pourrions-nous empêcher, la nuit prochaine, que... ?



Non, Johan, vous ne le pourrez pas. Mais je sais à présent ce qu'il est advenu de mon époux et pourquoi il vous a envoyé ce rêve !



Quelles étaient ses raisons, dame Ingrid ?

Il voulait, avant l'ultime combat, que vous perdiez votre confiance en vous, Johan !



Zaro avait raison. Mon époux a manqué à son devoir séculaire. Il s'est rangé aux côtés du Peuple de la Nuit. Les tarots ont balayé mes derniers doutes à ce sujet !



Je dispose d'un dernier moyen pour faire pencher le sort en votre faveur... Les RUINES !

Avons-nous la moindre chance de remporter la victoire, dame Ingrid ?



Ce sont bien les symboles magiques des anciens Germains ?



Exact, Johan. Les druides pouvaient, grâce à ces symboles, invoquer les esprits de l'eau, du feu, du vent, de la terre... Et ils en obtenaient certaines faveurs. Imitons-les !



Le sang donne plus de force aux signes runiques. Tom poignard, Za-ro !



Ingrid ! Vous êtes folle !



SANS UNE HÉSITATION, LA JEUNE FEMME SE FAIT UNE PRO-FON-DE ENTAILLE À L'AVANT-BRAS.





Je vous suis
très reconnaissante
à Johan et à vous, et
je souhaite ardem-
ment votre victoire,
mais tant que...

... Gardian
nous menacera, je
ne veux ni ne peux
vous donner de
l'espoir !



Triomphez au com-
bat, messire Huon,
et dame Ingrid
sera vôtre. Elle
vous
aime !

Bon !
Nous allons nous
poster près des
portes. Je suis
curieux de voir
si les signes
runiques vont
agir effi-
cace-
ment !



Les tarots
me l'ont dit ...
Mais préparez-
vous à l'ultime af-
frontement.
Le soir tombe
vite !



PRÉCÉDÉS DE ZARO, LE CHEVALIER ROUGE ET HUON SE RENDENT DANS LA PARTIE HABITÉE DE LA FORTERESSE.



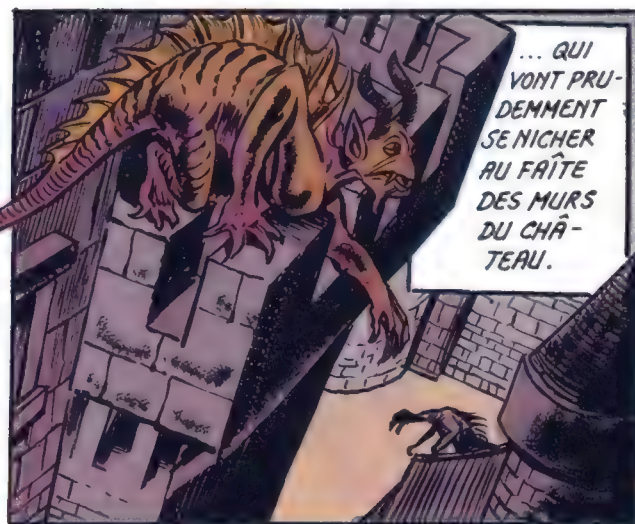
ET TANDIS
QUE LE CRÉPUS-
CULE ÉTEND
SON OMBRE
SUR LES
LIEUX...



... LE PEUPLE DE LA
NUIT QUITTE SES
REFUGES ET S'EN-
VOLE VERS CASTEL-
LAMARE.



C'EST UN GROUILLEMENT
DE MONSTRES IN-
NOMMA-BLES...



... QUI
VONT PRU-
DEMMENT
SE NICHÉ
AU FAÎTE
DES MURS
DU CHÂ-
TEAU.



ENTRE-TEMPS
AUX PORTES...

Pourquoi ces dé-
mons n'entrent-
ils pas?

Ils laissent à leurs
frères encore prisonniers
et plus forts qu'eux le
soin d'engager
le combat!

Ciel! Voyez-
vous ce que je
vois?

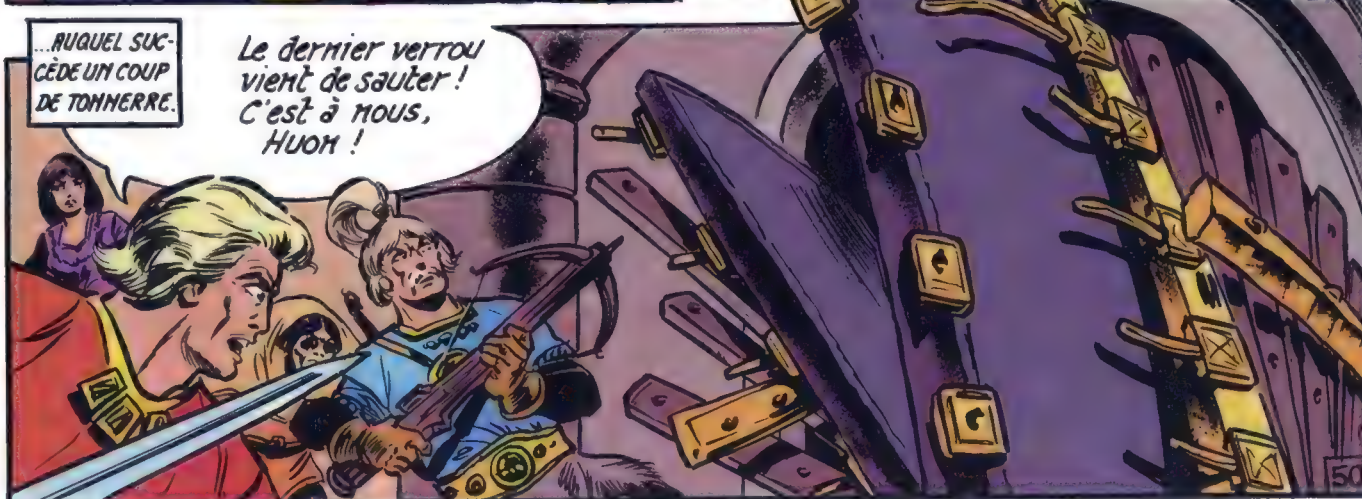
49



SOUS UNE POU-
SÉE FORMIDABLE,
LA GRANDE PORTE
BOMBE DE BAS EN
HAUT.



NOS AMIS N'ENTENDENT D'ABORD
QU'UN GRINCÈ-MENT DE MÉTAL...



...RUQUEL SUC-
CÈDE UN COUP
DE TONNERRE.

Le dernier verrou
vient de sauter!
C'est à nous,
HUON!

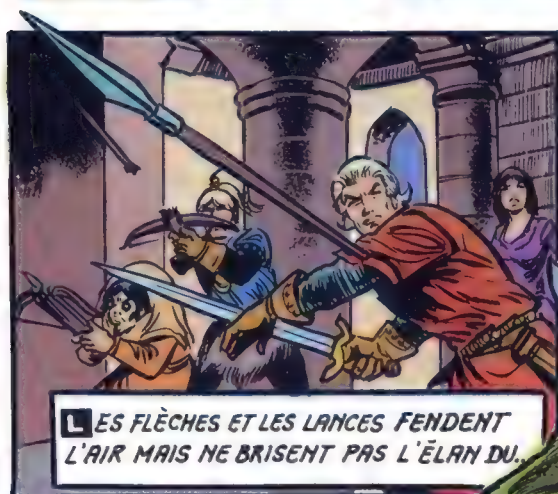
50



DERRIÈRE LA PORTE
FRACTURÉE S'ÉTEND UNE
GALERIE OÙ S'AGITENT DES
CRÉATURES INFERNALES...



Vous entendez
ce grondement
qui approche ?
Attention ! Les
voilà !!!



LES FLÈCHES ET LES LANCES FENDENT
L'AIR MAIS NE BRISENT PAS L'ÉLAN DU...



...PEUPLE DE
LA NUIT. UNE HOR-
DE DE MONSTRES
TERRIFIANTS
DÉFERLE EN
HURLANT.



A l'épée mainte-
nant, Huon ! Nous de-
vons les maî-
triser !



Les signes runiques
ont en effet un pou-
voir magique ! Mais
pourrons-nous
tenir bon ?



Contre
de telles épées,
personne n'est de
taille, Johan ! La vic-
toire est à nous !



Ne triom-
phe pas
trop vite,
Huon !
Regarde
là-bas !



DANS UN VACARME ÉPOUVANTABLE, UNE SECONDE
VAGUE DE MONSTRES FRANCHIT LA PORTE ET SE
RUE SUR LES CHEVALIERS.



MAIS LES INVINCIBLES ÉPÉES
FONT DES RAVAGES TERRIBLES
DANS LES RANGS DES ASSAILLANTS.

ZARO QUI TIRE FLÈCHE
APRÈS FLÈCHE NE REMAR-
QUE PAS LA SOUDAINE
FRAEUR D'INGRID.



ENTOURÉE DE SES ALLIÉS INFERNAUX QUI FOURMILLEMENT DANS LA GALERIE, UNE SOMBRE SILHOUETTE S'AVANCE, L'ÉPÉE À LA MAIN.



Regarde, Johan ! Notre ennemi mortel !

Gardian, le Maître des Portes !



Me voici revenu, Ingrid ! Plus fort que jamais !

Tes jours sont comptés. Mais je veux d'abord te dire pourquoi et comment j'ai choisi le camp du Peuple de la Nuit !



Ma résidence forcée à Castellamare me devenait insupportable. Il y a un an, j'ai franchi les portes pour rejoindre les Maudits !

J'ai aménagé dans mon mausolée un passage secret me mettant en liaison avec le monde souterrain. J'ai pu ainsi tout observer !

Mais pourquoi ? Ou tout cela te mène-t-il ?



Avec l'aide du Peuple de la Nuit, je veux soumettre l'univers et fonder un empire tout-puissant. A présent, je vais anéantir les chevaliers servants ! Lequel d'abord ?

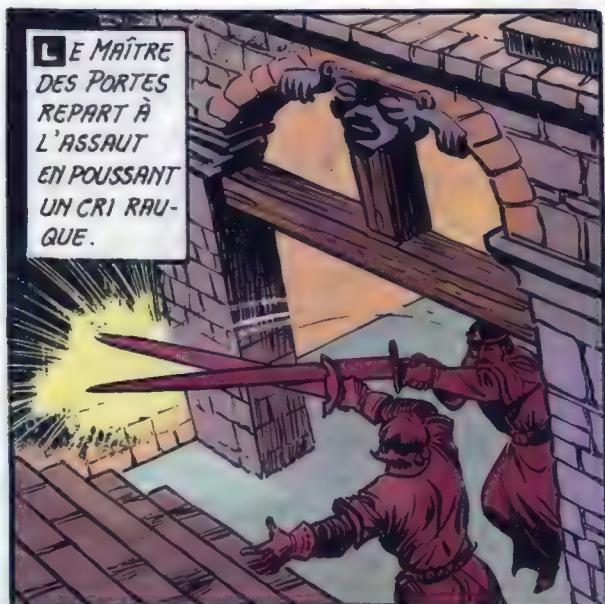
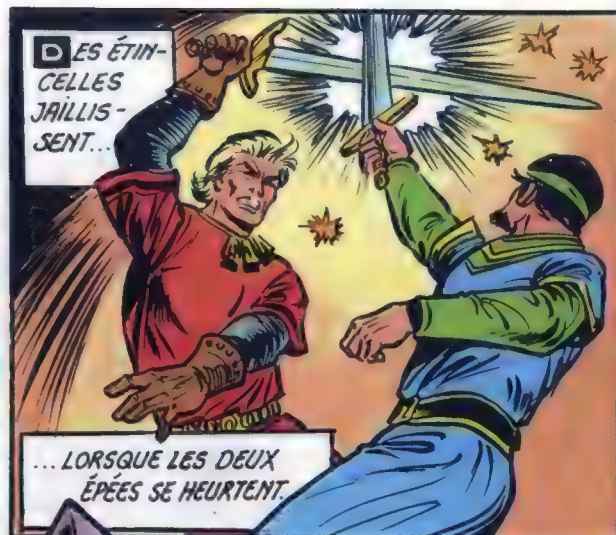


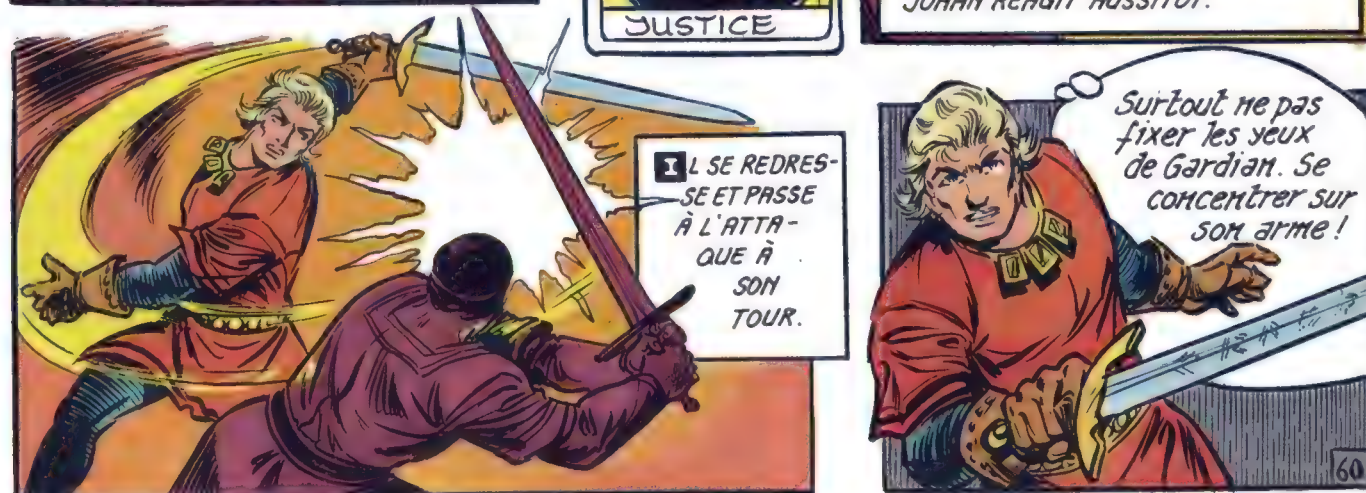
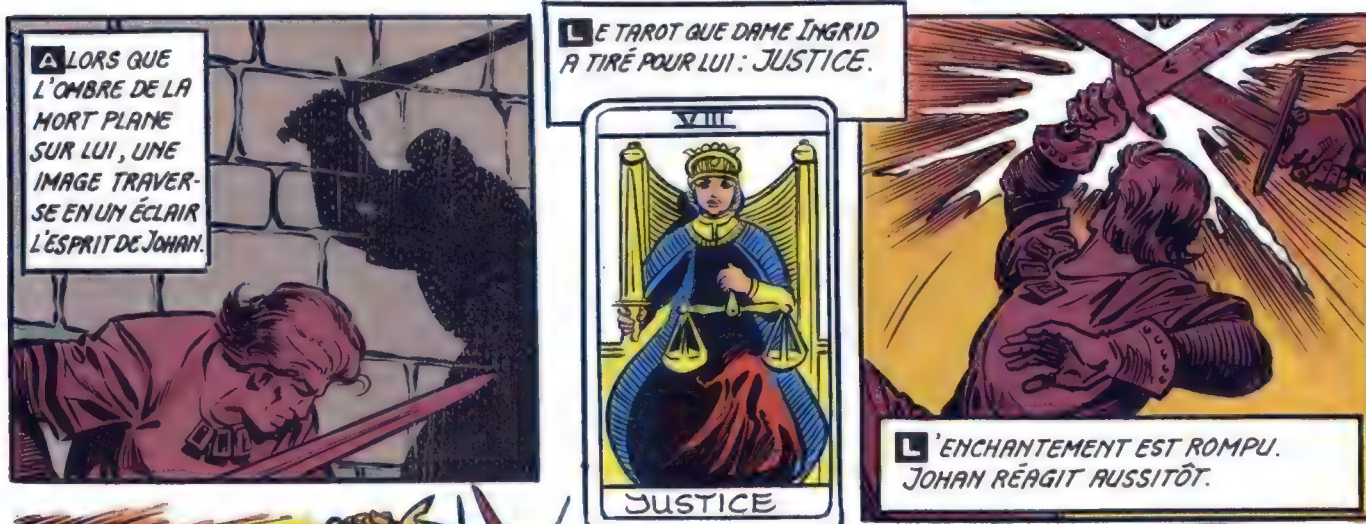
Laisse-le moi ! Il faut l'abattre une fois pour toutes !

Veille sur Ingrid, Huon ! Je m'occupe de lui !



IMMOBILE, LE CHEVALIER ATTEND L'ASSAUT DE GARDIAN







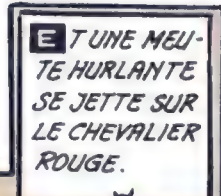
PEU À PEU, JOHAN FAIT RECULER SON ADVERSAIRE...



UNE PARTIE DU PEUPLE DE LA NUIT SUIT ANXIEUSEMENT LES PHASES DU COMBAT.



ACCULÉ, GARDIAN APPELLE SES ALLIÉS À L'AIDE.



ET UNE MEUTE HURLANTE SE JETTE SUR LE CHEVALIER ROUGE.



JOHAN SE DÉFEND COMME UN LION, FRAPPANT DE TAILLE ET D'ESTOC POUR CONTENIR LES DÉMONS.



MAIS IL EST MENACÉ DANS LE DOS PAR GARDIAN.



QUON REMARQUE LE DANGER. HÉLAS, IL EST TROP LOIN POUR AIDER SON FRÈRE D'ARMES.



Johan !
Attention !
Mon Dieu, il ne m'entend pas !

A CE MOMENT CRUCIAL, ZARO BONDIT EN AVANT.



UN HURLEMENT TERRIBLE JAILLIT DES RANGS DU PEUPLE DE LA NUIT.



IL POIGNARDE GARDIAN DANS LE DOS.



ZARO A BEAU S'AGRIPPER À SON ANCIEN MAÎTRE, IL EST ENTRAÎNÉ PAR LA MEUTE DANS LA GALE-RIE.



Zaro s'est sacrifié pour nous ! Il faut le secourir, Huon !



PAS ASSEZ VITE TOUTEFOIS POUR SAUVER ZARO QUI DISPARAÎT DANS LES TÉNÉBRES AVEC SES ENNEMIS.



A GRANDS COUPS D'ÉPÉE, LES CHEVALIERS SE FRAIENT UN CHEMIN PARMI LES DÉMONS HURLANTS.



Trop tard, Huon ! Zaro est perdu !

Nous avons la victoire, mais nous ne pouvons pas aller le rechercher dans cette obscurité !



Revenez vite, nous devons re-fermer les portes !





Refermer les portes, Ingrid ? Mais comment ?

Vous pouvez abattre les murs à coups d'épée et provoquer un éboulement !



ICI AUSSI, LE POUVOIR MAGIQUE DES ÉPÉES FAIT MERVEILLE.



ET BIENTÔT, L'ACCÈS À LA GALERIE SOUTERRAINE DU PEUPLE DE LA NUIT SE TROUVE COMPLÈTEMENT BOUCHÉ.



Nous oublions quelque chose ! Les monstres qui sont perchés sur les murs du château !

65



INGRID ET LES CHEVALIERS SE RENDENT AU PIED DES MURS. IL FAIT JOUR.

Encore une défaite pour les monstres, Johan !

La lumière les a surpris, brûlés et... pétrifiés !



Gardian n'est plus. Tout danger est écarté. Je puis vous parler librement, Ingrid !

Je vous renouvelle ma prière de pouvoir vivre ici avec vous. J'attends votre réponse ?



Puissent-ils s'accorder ! Pour moi, il me reste

un détail à régler !

66



LORSQUE JOHAN QUITTE CASTELLAMARE, LE PAYSAGE DÉSOLÉ A FAIT PLACE À UNE CAMPAGNE VERTE ET RIANTE QUI ACCUEILLE LE RETOUR DES PREMIERS PAYSANS.

FIN



Le Chevalier Rouge

Johan, le Chevalier Rouge, combat sans merci les forces du mal. Personnifiées par des scélérats de toutes sortes: oppresseurs et tyrans sanguinaires, magiciens et sorcières, démons et autres êtres nuisibles. Vaillant et désintéressé, il remporte de brillantes victoires malgré des résistances acharnées.

1. Les survivants
2. La légion perdue
3. L'île du fond des temps
4. La dame des portes
5. Galador